

78281
1535

UNIVERSIDAD DEL SALVADOR

Facultad de Ciencias de la Educación
y de la Comunicación Social.

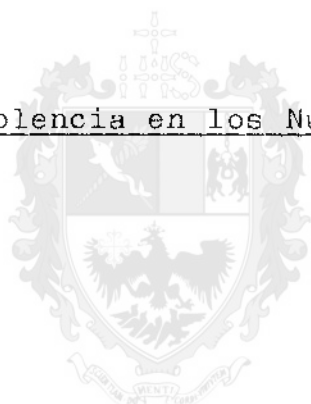
Carrera: Publicidad

Cátedra: Seminario de Investigación

Profesor: Juan Bautista GONZALEZ SABORIDO

Alumno: Alejandro REES HERRMANN

La Violencia en los Nuevos Dibujos Animados



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

Junio 1994

INDICE:

| | |
|----------------------------------------------------------------------------|----|
| 1) Introduccion. | 2 |
| 2) Evolución Histórica de los Dibujos Animados. | 6 |
| 3) La Violencia en la Sociedad y en los Medios Masivos de Comunicación. | 55 |
| 4) El Panorama Actual de la Violencia en los Dibujos Animados. | 71 |
| 5) Conclusiones. | 83 |
| 6) Bibliografía. | 86 |



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

INTRODUCCION



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

Desde los comienzos de la humanidad ha habido comunicación. Y también desde los inicios de hombre ha existido la violencia. Es natural entonces que, desde los remotos tiempos de la prehistoria hasta la actualidad, hayan existido manifestaciones de la violencia a través de la comunicación. El arte rupestre de Altamira nos muestra hombres armados cazando. La Iliada y la Odisea de Homero nos relatan lo sucedido en la terrible guerra contra Troya y las pruebas que debió enfrentar Ulises en su viaje de regreso. Julio Cesar nos relata detalladamente sus memorias durante la Guerra de las Galias. Podemos leer en las distintas obras de la literatura épica las grandes hazañas de sus heroes, como por ejemplo en el Cantar del Mio Cid. Llegamos a sorprendernos ante las semejanzas y las diferencias de los diversos cuentos y leyendas creados por el folklore de los pueblos. Muchas obras maestras de la pintura describen eventos violentos, como los cuadros de Goya sobre la ocupación napoleónica de España. Como podemos ver, la historia y la literatura, entre otras fuentes, han sido permanentes testigos y voceros de la presencia de la violencia entre los hombres.

La aparición de los medios masivos de comunicación ha otorgado una nueva dimension a esta situación, al hacer que millones de personas se vuelvan espectadores de diversas formas de violencia, que se manifiestan en los mas variados contextos. En nuestros tiempos las series de televisión, los noticiarios, los diarios y las revistas, el cine, las historietas, las novelas de ciencia ficción y las de terror, entre otras, nos dan testimonio de una violencia real o ficticia, que se halla rondandonos constantemente.

El presente trabajo se enfocará en la presencia y uso de la violencia en los dibujos animados.

¿Qual es el motivo de realizar este estudio? A simple vista pareciera que se trata de un area de investigación demasiado limitada como para merecer siquiera un poco de atención. Si lo comparamos con el cine de acción real, el de animación tiene un volumen de producción mucho menor. En un año

se pueden llegar a estrenar uno o dos largometrajes animados. En el mismo periodo el cine "normal" puede sobrepasar el centenar de títulos nuevos. Lo mismo se puede aplicar para la televisión. Las series de dibujos animados son minoría frente al resto de la programación no animada.

Existen varios motivos para fijar nuestra atención en este tema. Desde mediados de la década de 1980 la industria de la animación ha sufrido una notable transformación. La producción de largometrajes, que venía decayendo desde los años sesenta, recobró impulso desde el estreno de "¿Quién Engañó a Roger Rabbit?" (Who Framed Roger Rabbit? - Disney 1988) y ahora podemos afirmar que el cine de animación está viviendo una nueva Edad de Oro.

Los programas animados de televisión han sufrido transformaciones que los han llevado en diferentes direcciones. Algunas series se han creado para servir de apoyo publicitario a determinadas líneas de juguetes, como por ejemplo "Rambo", "G.I. Joe" o "Mi Pequeño Pony" (My Little Pony). Otras, además de esto, han encarado un mayor desarrollo narrativo, explorando detalladamente a sus personajes. Este es el caso de la nueva serie de "Batman" (Batman: the Animated Series).

La aparición del video cassette ha abierto un nuevo y lucrativo horizonte para los dibujos animados. No solo se han reconocido las ventajas que ofrece la venta o alquiler de películas y series en este formato, sino que ha surgido una nueva área de expansión a través de las producciones realizadas exclusivamente para video.

En este último aspecto se hace destacar la presencia del mayor productor de animación del mundo: Japón. Hasta ahora enfocados en su mercado interno, los dibujos animados japoneses (Animé) han ido traspasando las barreras culturales y del lenguaje, conformando una fuerte competencia para los Estados Unidos en el mercado del video cassette de animación.

Todos estos cambios ejercen su influencia en el tratamiento que se le da a la violencia en los dibujos animados.

Por estas razones consideramos necesario realizar una descripción de la situación actual del medio a este respecto.

Para nuestra investigación comenzaremos con una introducción a la evolución histórica y técnica de los dibujos animados. Con esto nos ubicaremos dentro del contexto de esta parte de la industria del entretenimiento, para tener una mejor comprensión de su particular uso de la imagen, el movimiento y el tiempo, y las influencias que esto tiene el contenido del relato y la violencia presente en aquel.

A continuación repasaremos los distintos tipos de violencia presente en la sociedad, y con esto remontaremos el tema de la violencia en los medios masivos de comunicación. Para ello tomaremos como referencia a los diversos estudios realizados en la década de 1970 a partir de la preocupación generada por la violencia en la sociedad y en los medios (la televisión en particular. A partir de lo cual repasaremos las distintas teorías que se han enunciado sobre la violencia en los medios masivos de comunicación.

Con el apoyo teórico adquirido podremos pasar a estudiar la situación de la violencia en los dibujos animados de la actualidad. Partiendo principalmente desde mediados de la década de 1980, dividiremos este desarrollo en dos partes. La primera tratará sobre la producción de origen norteamericano, separándola por los rubros de largometraje, programas de televisión y películas para video cassette. La segunda parte, con una división similar, estudiará la creciente presencia de los dibujos animados japoneses. En ambos estudios se tendrá presente la estructura del relato y el uso y contexto que tiene la violencia dentro de el.

Finalmente utilizaremos la última parte de este trabajo para discutir las distintas consecuencias que el nuevo panorama de la animación tiene para su audiencia, y el marco que la violencia ocupa en esta nueva situación.

Nuestro cuerpo específico de estudio serán las producciones animadas, para cine, televisión y video, que se hallan en el mercado en la actualidad.

EVOLUCION HISTORICA Y
TECNICA DE LOS
DIBUJOS ANIMADOS



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

Para entender el uso de la violencia en el relato animado, primero hay que comprender dos cosas: La evolución histórica del cine de animación y los procesos técnicos que intervienen en su creación. La necesidad de este conocimiento surge del hecho de que el dibujo animado es una forma de arte, y como tal, recibe influencias tanto de sus orígenes como de sus técnicas. Si establecemos un paralelismo con la pintura, podemos ver como la aparición de los impresionistas en Francia durante el siglo pasado influyó en el curso que tomó el medio en este tiempo. También podemos apreciar que un boceto a lápiz produce una reacción distinta para quien lo ve que, por ejemplo, una pintura al óleo. Y un cuadro terminado tiene un efecto gráfico distinto si fue hecho con la técnica del pastel que si fue realizado en acuarelas. Hasta la distinta aplicación de una misma técnica, como por ejemplo la pintura al óleo, puede llevar a resultados distintos a través de detalles como la forma en que se dan las pinceladas. Y para que mencionar la gran importancia de la perspectiva, la composición, la figura, el color y la línea. La misma importancia tiene este conocimiento de historia y técnica para la comprensión de la situación actual de los dibujos animados en general, y de la presencia de la violencia en ellos en particular.

HISTORIA

Los dibujos animados forman parte de nuestra cultura contemporánea. No existe casi ningún ser humano que no haya visto por lo menos una alguna vez. Sin embargo su presencia entre nosotros esta por cumplir un siglo. Mucha gente se sorprende al enterarse que clásicos como "Blanca Nieves", "Bambi", "Fantasía" o "Dumbo" fueron estrenados a fines de los años 30 y comienzos de los 40. O que Bugs Bunny, el pato Lucas (Daffy) Porky, Droopy, Tom y Jerry son personajes creados antes de 1945.

Quienes trabajan en la industria de la animación y los que admiran esta forma de arte ven sus orígenes en las pinturas rupestres de la prehistoria. Nosotros coincidimos con es-

te criterio dado que fue en ese momento cuando el hombre, por primera vez, trató de capturar la dinámica del movimiento a través de un dibujo. Desde entonces la búsqueda de la ilusión de la vida en la pintura se volvió una constante.

Pero el comienzo formal de la animación, como una forma de crear el movimiento a través de dibujo, fue en el siglo pasado. El primer paso se dio con la investigación científica de un fenómeno llamado Persistencia de la Visión.

A principios del siglo XIX, existía en Inglaterra y en Francia un juguete llamado taumatropo. Este consistía de un pequeño disco montado en un eje. Tenía dibujadas dos figuras, una a cada lado del disco. Al hacerlo girar sobre su eje se lograban diversas ilusiones. Por ejemplo, si uno de los dibujos era el de un pájaro, y el otro era el de una jaula, al hacerlo girar aparecería un pájaro enjaulado. El juguete en sí no tiene particular importancia, pero se basaba en el fenómeno del intervalo visual, mostrando que se podía lograr la ilusión con la rápida sucesión en secuencia de las figuras.

Uno de los grandes investigadores de la persistencia de la visión fue el científico belga Joseph Plateau. Su tesis doctoral para la Universidad de Lieja trataba sobre los problemas de la visión que debían ser tomados en cuenta para producir, en la percepción humana, la ilusión de movimiento.

En primer lugar, cada dibujo dentro de una serie, presentada rápidamente en secuencia, debe permanecer estacionario durante un breve intervalo de tiempo. Esto permite al ojo percibirlo con claridad porque la percepción no se da en forma absoluta e instantánea. Necesita de un tiempo de exposición para que la imagen deje su impresión.

En segundo lugar, existe un factor de tiempo. Una impresión registrada por los mecanismos neuroperceptivos de la visión, no abandona su registro en el momento en que el estímulo es retirado. Hay un corto periodo durante el cual la impresión perdura. Como cuando somos encandilados por una luz muy brillante. Su imagen se mantiene aunque cerremos los ojos.